CSR Report 2013

任天堂は、CSR 活動を「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」と定義しています。
このレポートは CSR 活動の要点を簡潔にまとめたダイジェスト版です。
CSR 活動の詳細は任天堂ホームページをご覧ください。
『CSR レポート 2013』へのご意見・ご感想はホームページからお寄せください。

ダイジェスト版（本レポート）

詳細版（ホームページ）
www.nintendo.co.jp/csr/

会社概要

社　　名
任天堂株式会社（英語名：Nintendo Co., Ltd.）

所　在　地
京都市南区上鳥羽鉾立町 11 番地 1

創　　業
1889（明治 22）年 9 月

設　　立
1947（昭和 22）年 11 月

資　本　金
10,065 百万円

連結売上高
635,422 百万円（2013 年 3 月期）

連結社員数
5,080 名（2013 年 3 月末時点）

事業内容
家庭用レジャー機器の製造・販売

報告対象組織
任天堂グループ（任天堂（株）および主要な子会社）を対象範囲としています。対象範囲が異なる場合は、個別に対象範囲を記載しています。なお、任天堂グループを示す場合は「任天堂」、任天堂株式会社を示す場合は「任天堂（株）」と表記しています。

報告対象期間
2012 年度（2012 年 4 月～ 2013 年 3 月）を中心に掲載しています。一部、直近または 2012 年度以前の活動も含みます。

報告書発行時期
2013 年 6 月（次回発行予定：2014 年 6 月）

VEGETABLE OIL INK

MIX
Paper from responsible sources
FSC® C016334

【お問い合わせ先】　任天堂株式会社 CSR 推進プロジェクト事務局　TEL.075-662-9600（代表）

Nintendo®

CSR Report 2013

世代や性別・住んでいる場所を越えて笑顔のつながりを広げたい

あらゆる年齢層の人々が、言葉や文化の違いを越えて、楽しみながらお互いへの理解を深める。そんな新しいコミュニケーションの形を創造し、共感の輪を世界に広げます。

世代や国をつなぐ架け橋に

私は、任天堂が提供する娯楽には、世代や国を越えて人をつなぐ力があると考えています。お父さんが子どもの頃に遊んだゲームを、今度は自分の子どもと一緒に遊ぶことで、世代を越えて同じ体験を共有する。ゲームを通じてほかの国の人と交流することで、相互理解のきっかけになる。こうした力こそが私たちの提供する娯楽の存在価値であり、商品の役割であると思います。

2012年末に発売したWii Uには、世界中のユーザーが、ゲームに対して感じたことを自身のMiiを通じて投稿し、ほかのユーザーとゲーム体験を共有したり、語り合ったりできる「Miiverse（ミーバース）」※1という仕組みがあります。この仕組みでは、テキストだけではなく手書きの絵や文字を投稿することができるほか、Miiのアイコンの表情を変えることもできるため、テキストだけでは伝わりにくいことも、言葉の壁を越えて伝えることができます。

また、現在（2013年2月）、海外市場向けに準備を進めているニンテンドー3DS専用ソフト『とびだせ どうぶつの森』には、それぞれの地域の文化や生活習慣をベースにした内容を盛り込んでいます。海外市場で発売されれば、日本のユーザーと海外のユーザーがインターネットを通じて交流する機会が生まれます。その交流の過程で、お互いの文化や生活習慣を知ったり、言葉の壁を越えて一緒に海外のユーザーと交流したりしてもらいたいと考えています。行ったことがない国も、そこに住むユーザーと交流することで、まったく知らない国ではなく、一緒に遊んだことのある人がいる国として身近に感じることができます。

私たちは、こうした体験を提供できるゲームの魅力を最大限に引き出すために、「共感」という考え方を大切にしています。学校で友だちとどこまでクリアできたか、どう攻略したらいいのか話したり、おばあちゃんとお孫さんが同じゲームで競い合ったりといったひと時は、相手がどこで悩んだのか、どこで楽しいと感じたのかといった相手の想いに「共感」することで生まれます。こうした共感をベースにしたコミュニケーションがあると、ゲームをプレイすることがますます楽しくなるだけでなく、新しいつながりを広げるきっかけが生まれ、より豊かな時間を過ごすことができると考えています。

より良い循環を生み出す

私たちは商品を発表するとき、できるだけ多くの方に遊んでいただきたいと思っていますが、実際のところ、ゲームソフトは発売前にどのぐらいの方に買っていただけるかを予測することが難しい商品です。そのため、お客様が欲しい時にお店ではその商品が品切れになっていてご購入いただけないことや、残念ながらお店に在庫が残ってしまうといったこともありました。

任天堂は、2012年の夏から、従来パッケージ形式でのみ販売していたゲームソフトをダウンロード形式でも販売することを開始しました。お客様は、ニンテンドー3DSやWii U向けに任天堂が運営するeShopを通じてダウンロード版を購入することができます。お客様にとっては、いつでも欲しいソフトが買えて、ソフトの入れ替えの手間もなく紛失することもありません。長期的に見ると、商品パッケージや取扱説明書などの資源の節約にもつながります。

また、日本では、eShopから直接ご購入いただく方法だけでなく、POSA（ポイント・オブ・セールス・アクティベーション）という仕組みを採用しているお店で、欲しいゲームソフトのダウンロード番号が書かれたカードをご購入いただける方法も用意しています。この仕組みは、お客様の利便性が増すだけではなく、お店にとっても在庫リスクがないというメリットがあります。

このように、お客様だけではなく、社会にとってもより良い仕組みを今後も提案していきたいと思っています。

社会的な責任を果たす

企業が果たすべき役割の一つとして、任天堂は、製品が製造されてからお客様のお手元に届き、遊ばれ、廃棄されるまでのライフサイクル全体を通じて、環境負荷低減を図ることも意識し、取扱説明書の電子化や省エネルギー設計などにも取り組んでいます。

また、製品の製造においては、紛争鉱物※2を使用しないことを方針とし、生産パートナー※3に対しても紛争鉱物を使用しないことを求めると同時に、アンケート調査などを通じて生産パートナーの対応状況の把握を進めています。世界中に商品をお届けする企業として、私たちがやるべきこと、やれることを明確にして説明責任を果たすことの重要性を認識しています。

今後も、思いやりと責任のある事業活動を通じて笑顔のつながりをさらに拡大するために、新しい価値の創造に努めていきます。

任天堂株式会社　取締役社長

岩田 聡

※1 世界中の人たちがMiiという自分のキャラクターを通じてつながる、Wii Uに内蔵されたネットワークサービスです。ゲームの中での体験をさまざまな形で世界中の人と共有することができます。

※2 紛争鉱物（conflict minerals）とは一般的に、コンゴ民主共和国と隣接する9か国の紛争地域で産出されたスズ・タンタル・タングステン・金の4種類で、現地における虐殺や略奪、性的暴力などの非人道的な行為を行う武装勢力や反政府勢力の資金源になるとして問題視されているものを指します。

※3 任天堂は、自社で原材料や部品の加工をしたり、製品を組み立てたりする設備を持たず、外部の企業に製品生産に関わる業務を委託する「ファブレス型」の生産体制をとっており、当社の製品生産に関わる企業を、生産パートナーと呼んでいます。

Wii Uに込めた私たちの想い

新しい使い方を提案することで家庭における
ゲーム機のあり方を変え、ゲームで感じたことを
自由に表現できる仕組みで「共感」の輪を広げていく――
Wii Uで遊んでいただくことで、新しい発見や出会いを見つける
可能性を広げていきたいと思っています。

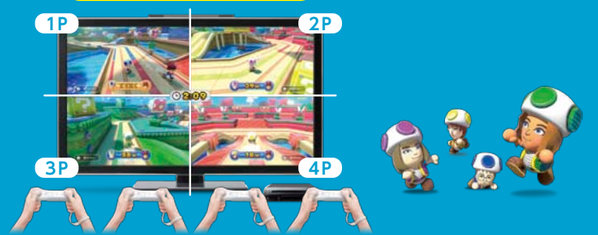
ゲームをより魅力的に

画面のついた専用コントローラー「Wii U GamePad」は、Wii Uの特長の一つです。コントローラーにも画面がついたことで、2つの画面を使った今までにない新しいアソビの提案が可能になりました。たとえば、追いかけっこのようなゲームの場合、追いかける側のテレビ画面では自分の周りしか見えない一方、逃げる側のGamePadの画面では全体の様子を見渡すことができるという、視点の使い分けができます。追いかける側が複数いる場合は、ほかのプレイヤーと逃げている人の居場所について自然と声を掛け合い協力することが増え、プレイヤー同士のコミュニケーションも深まります。

2つの画面による新しい遊び方は、今までにない驚きや楽しみ、プレイヤー同士のつながりを提供し、ゲームをより魅力的に変えていきます。

逃げる側（1人）

追いかける側（4人）



担当者の想い

統合開発本部　開発第三部
開発企画グループ
前　堅一

多様な遊び方

Wii Uでは、家族の誰かがテレビを見ているときでもGamePadだけを使ってゲームやインターネットを楽しんでいただけます。このような新しい遊び方を実現するためには、Wii U本体で処理された映像・音声が、お客様の操作に素早く反応しGamePad上で遅延なく再生される必要があります。開発パートナーのご協力を得て、映像・音声を遅延なく転送する技術を開発しました。

テレビの大きな画面でお気に入りの動画を楽しんでいる最中に、次に見る動画を手元のGamePadで検索することもできます。

統合開発本部　開発第二部
回路設計グループ
サブマネージャー
河合　洋造

環境配慮

Wii Uでは複数の半導体開発・製造パートナーのご協力のもと、消費電力が大きい部品であるＣＰＵとＧＰＵを小さな1つのパッケージに入れる技術（ＭＣＭ技術）を採用することで低消費電力化を図りました。Wiiの開発時に確立した、性能と消費電力のバランスを取る、という設計思想はWii Uにしっかりと引き継がれています。

複数の開発パートナーのご協力のもと、CPUチップとGPUチップを1つのパッケージに入れるMCM技術を本格的にゲーム機に採用しました。

「ゲームの楽しさ」×「人とのつながり」

プレイしたゲームが共通の話題となって家族間の会話が増えたり、友だちと仲良くなったりする。その結果、ゲームをプレイすることがますます面白くなっていく。任天堂は、このように「共感」を通して得られる楽しさも、ゲームの持つ魅力の一つだと考えてきました。

Wii Uは、世界中の人たちが自分の分身キャラクター「Mii」を通じてつながる、「Miiverse（ミーバース）」という新しいネットワークサービスを標準搭載しています。このサービスでは、ゲームの中での体験やゲームに対するコメントを、テキストだけではなく手書きの文字や絵、スクリーンショットなどで投稿することができ、世界中の人と手軽にゲーム談議で盛り上がることができます。

また、投稿に対して共感したときに「そうだね！」というボタンを押すことで、同じソフトを体験した人同士が共感しあえる仕組みも用意されています。ゲームという共通の経験をもとに、共感によるつながりが生まれるのです。

ゲームそのものの楽しさに、Miiverseによる「人とのつながり」の要素が掛け合わされることによって、Wii Uの楽しみ方は何倍にも増えていくことでしょう。

プレイ中のゲームのスクリーンショットを添付したり、GamePadのタッチスクリーンを利用して、個性あふれる「手書き投稿」を送信することもできるので、思いのままに、自分の思いを共有することができます。

また、何度もトライしてやっとクリアしたときや、どうしても先に進めなくて困ったときなど、そのときの気分や感想をコメントすると、そのコメントについて、感想や共感、攻略法などのさまざまなコメントが返ってきます。

リビング同士で気軽につながる

Wii Uでは、リビングの中心に置かれるテレビにつながるゲーム機として、家族の幸せにお役にたてる機能を標準搭載することにも注力しました。

たとえば、「Wii U Chat（チャット）」という、気軽にテレビ電話を楽しむことができるサービスもその一つです。この機能を使えばテレビの大画面にお互いの姿を映すことができるため、たとえ遠くに離れて暮らしている家族であっても、まるで近くにいるかのように家族みんなで集まって会話することができます。顔が見えることは気持ちを伝えるうえで大きな役割を果たします。また、GamePadの画面を使って、会話中の相手に見えるよう、文字や絵を自由に書くことができるため、感謝の気持ちなど、少し照れくさくて言葉では言いにくいことを伝えることもできます。

※相手側もWii Uを持っている必要があります。インターネット接続が必要です。

世界中の誰とでも、お互いの顔を見ながらおしゃべり。
インターネット通信を利用するので、通話料を気にすることなくテレビ電話を楽しむことができます。

安心してご利用いただくために

任天堂は、ゲームを楽しんでいただくためには、安心してご利用いただける仕組みが不可欠だと考えています。たとえば、Miiverseでは、プライバシーを守るためにプロフィールや投稿した書き込みの公開範囲を自分で設定することができます。また、お子様がご使用になる場合には、「保護者による使用制限機能」により、お子様が利用できる機能を制限することができます。

そのほかにも、お客様が不快な思いをされることができるだけないように、ユーザーがMiiverse上で不適切な投稿を見つけた場合、これを通報する仕組みがあります。通報内容は常に確認されており、問題ありと判断された投稿は速やかに削除されます。任天堂も投稿内容を監視し、二重に監視できる体制を構築しています。

「保護者による使用制限機能」について

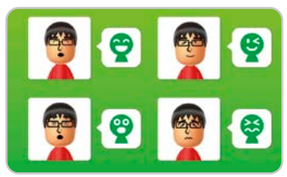
お子様が使用される場合、その保護者が、対象となるコンテンツ（ゲームや一部のチャンネル）の使用や購入を制限できる機能です。

担当者の想い

ネットワーク開発運用部
コミュニケーションサービスグループ
グループマネージャー
水木　潔

共感ネットワーク

私たちはMiiverseを設計するうえで、ユーザーがなるべく文字に頼らなくてよいようにしました。言語を越えて、世界中のユーザーが交流できるようにするためです。実際にサービスが開始されて、世界中のお客様が国や言葉の違いを越えて交流されている様子を見て、ゲームが世界中で楽しまれている文化だということを、改めて実感しました。



自身のMiiアイコンの表情を変えることができるため、悔しい気持ちや嬉しい気持ちをMiiを通じて表現することができます。

統合開発本部　開発第二部
デザイングループ
伊吹　真人

使いやすさ

任天堂は昔から、コントローラーの使いやすさにこだわりを持って開発を重ねてきました。Wii U GamePadにもその思想は受け継がれています。GamePadは従来にない大きなコントローラーですので、数々の試作を繰り返し、ボタン配置や手に持った時のフィット感、重量感、手触りなどを何度も確認しながら今の形に仕上げていきました。

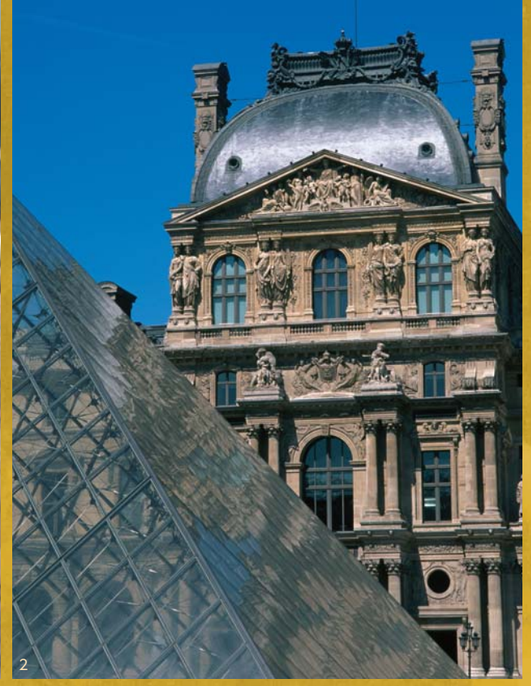
リビングに置いても違和感のないデザインと使いやすいデザインのバランスを図りました。また、長時間プレイしても疲れにくく、小さな手から大きな手まで持ちやすいグリップの形を追求しました。

歴史ある美術館をゲーム機でめぐる

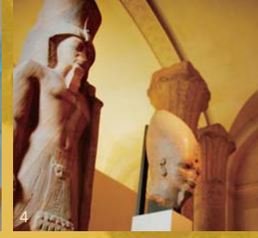
2012年4月、フランスのルーヴル美術館においてニンテンドー3DSを使った公式音声・映像ガイドの利用が開始されました。
作品を熟知しているルーヴルの学芸員や解説員のいきいきとした説明に加えて、ニンテンドー3DSならではの特長を活かした作品閲覧や位置情報を使った道順案内といった機能により、多くの来館者にルーヴル美術館の新たな魅力を提供しています。

※2012年11月からニンテンドー3DS LLを使用したガイドに全面的に切り替わっています。
※フランス語、英語、ドイツ語、スペイン語、イタリア語、韓国語、日本語に対応しています。

1


2

3


4

5

1/3/5：© 2013 Musée du Louvre / Florence Brochoire
2：© 1998 Musée du Louvre / Etienne Revault. Pyramide du Louvre-Architecte I.M. Peï　4：© 2013 Musée du Louvre / Florence Brochoire (detail)

ルーヴル美術館 メセナ局長
クリストフ・モナン 氏

新たな美術鑑賞方法を可能に

『オーディオガイドルーヴル - ニンテンドー3DS LL』には、館内の展示作品や展示室の高画質な3D画像とルーヴルの学芸員や解説員による700以上の解説が収録されています。これにより、作品に関する詳しい解説を聞きながら、通常は見ることのできない作品の裏側を3Dモデルで楽しんだり、作品の細部を拡大して観察したりすることができ、今までとは違う新しい視点から作品を楽しむことが可能になりました。

オーディオガイドには、任天堂様の発案で自分の現在位置がわかる機能や、見たい作品の場所までの道順を案内するルート検索機能なども付加されており、広い館内を迷うことなく、お目当ての作品にたどり着くことができます。

こうした新たな楽しみ方が来館者に受け入れられ、以前のオーディオガイドと比較すると、その貸出数が著しく増加しました。

利用者のあらゆるニーズに応える

当美術館は、あらゆる人たちにとって開かれた場所でありたいと考えています。その一環として、障がいのある方にもルーヴル美術館での美術鑑賞を十分にお楽しみいただくための「Adapted（適応）ツアー」というコンテンツを準備しました。

車いすの方がエレベーターやスロープを使いながら鑑賞できるルートの案内機能や、視覚障がいのある方が触覚ギャラリーに展示した20体のミニチュアの彫像を触りながら解説を聞く音声ガイド、聴覚障がいのある方向けにフランス語手話による映像紹介ツアーなどをご用意しています。

また、2012年12月より新しく追加された「子どものための見学コース：古代エジプト人」は、小さなお子様にも楽しみながら学んでもらえる、ゲーム形式で作品の解説を行うコンテンツです。

位置検索機能だけでなく、車いすの方向けのルートの追加も任天堂の開発者の方のご提案によるもので、こうした気配りの行き届いたご提案がいただけるのは任天堂様ならではだと思います。

より多くの人々にルーヴルの魅力を伝える

オーディオガイドが導入されてから、お子様がお父様やお母様に作品の画像を見せたり、専門家による解説を聞かせたりしている光景を目にするようになりました。親子のコミュニケーションツールとして今まで以上に楽しくご利用いただいており、非常に嬉しく思っています。

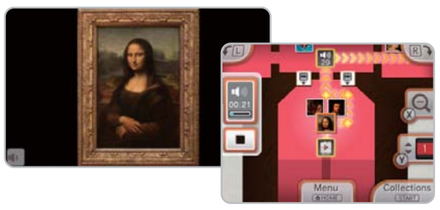
さらに、これまで美術鑑賞になじみのなかった若い方々にも働きかけることができたと感じています。ビデオゲームに関するウェブサイトでルーヴル美術館が話題となったことも、前例のない出来事でした。今後も『オーディオガイドルーヴル - ニンテンドー3DS LL』を活用し、より多くの方々にルーヴル美術館の魅力を感じていただければと思います。

作品や展示室が立体的に楽しめます

主要作品の3Dモデルや館内の3D画像を楽しむことができます。たとえば、後ろに壁があって普段は見られない作品の裏側も、ガイドでは3Dモデルを回転させることによってあらゆる角度から細部を見ることができ、新たな発見が得られます。

位置検索機能でお目当ての作品へ

広い館内に膨大なコレクションを有するルーヴル美術館。ガイドの位置検索機能により、館内地図で自分の現在位置を確認でき、お目当ての作品やおすすめのコースを選ぶと道順が案内されて、限られた鑑賞時間を有効に活用することができます。また、車いす用ルートのご案内にも対応しています。



ゲームだからこそできた ものすごい脳の鍛え方

最新の脳科学に基づく厳しい脳のトレーニングも、ゲームなら楽しく継続できる。
『東北大学加齢医学研究所 川島隆太教授監修
ものすごく脳を鍛える5分間の鬼トレーニング』（以下、『鬼トレ』）では、
脳のさらなる可能性を引き出します。

Interview!

東北大学教授　医学博士
川島 隆太 氏

きっかけはスポーツ選手の能力向上

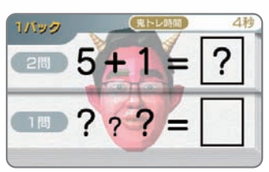
『鬼トレ』というソフトが生まれたのは、仙台大学の教授から「スケルトン※1の選手の力をさらに伸ばす方法」について相談を受けたことがきっかけです。スケルトンという競技では、オリンピックのルールで、コースを数回しか試滑させてもらえません。そこで「ワーキングメモリー」を鍛えて、コースをしっかり把握して勝負すれば、次に何が起こるか予測しながら滑れるので成績も上がるのではないかと考えました。

「ワーキングメモリー」とは、情報を一時的に脳内に保ちながら、その情報を操作し利用することを含む、一連の記憶の過程のことです。会話において相手の言葉を聞き、理解しながら受け答えするときや、スポーツなどで次に起こる状況を予測し、自分がとるべき行動を考えるときにワーキングメモリーが必要となります。

このワーキングメモリーの容量、つまり、一時的に頭の中に留められる記憶の量を増やすことで、複数のことを同時にこなす能力や、頭の中にタスクを記憶しておいて順番に処理する能力が向上すれば、運動能力も向上するというのが私の仮説でした。実際に、任天堂さんに試作してもらったソフトでトレーニングをしたところ、選手全員の成績が向上したことから、本格的にゲームにすることを提案したのです。

※1 頭を進行方向に向けうつ伏せの状態でそりに乗り、全長1300から1500メートルのコースを滑り降りる競技。

ゲームだからこそ継続できる『鬼トレ』



『鬼トレ』に収録されているトレーニングは、「鬼計算」※2のように「記憶」と「処理」といった複数のことを同時に行う必要があるだけでなく、成績に合わせて難易度が自動調整されるので、常に能力ギリギリのところが要求されます。この厳しいトレーニングを毎日継続することが重要なのですが、『鬼トレ』にはそれを可能にする、ゲームならではの楽しく継続できる仕組みが随所に盛り込まれています。

たとえば、トレーニングの結果は毎回記録されるので、ユーザーは自身の進歩を実感し、達成感を得ることができます。また、「すれ違い通信」によりほかの人と成績を比較できるので、家族や友だちとの間にライバル意識が生まれ、モチベーションを高めることができます。さらに、『鬼トレ』に登場する私のキャラクターは、開発スタッフがセリフの内容や言い方、タイミングなど細部に至るまで試行錯誤しながら創作されたもので、ユーザーはまるでマンツーマンで自分を応援してくれるコーチを得たような感覚になってもらえると思います。

※2 出題される計算問題の答えを覚えながら、前の問題の答えを連続して回答するトレーニングです。「1バック」なら1問前、「2バック」なら2問前の答えを導きだします。

『鬼トレ』でユーザーも社会貢献

ワーキングメモリーを鍛えることは、仕事や勉強をはじめ、家事やスポーツといった日常のあらゆる分野において自分の可能性を広げることにつながります。「毎日楽しく継続できる仕組み」は、ゲームの強みを活かした社会への貢献だと思います。

ワーキングメモリーを鍛えるとどうなるのか

『鬼トレ』でワーキングメモリーを鍛えると、個人差はありますが、**「実行力」「抑制力」「予測や判断」「集中力」が向上し、仕事や勉強、家事の効率アップやスポーツの上達**など、さまざまな効果が期待されます。

さらに『鬼トレ』では、「いつの間に通信」の機能を活用し、ユーザーのトレーニングデータを私の研究室にご提供いただけるようになっています※3。今後このデータを解析していくことで、さらに新しいものが見えてくるのではないかと大いに期待しています。

『鬼トレ』で脳の持つ可能性を引き出すとともに、ユーザーがトレーニングデータの提供を通じて社会、さらには将来の世代に貢献できる仕組みも、このソフトならではのユニークな点だと思います。これからもゲームのさらなる可能性を追求されることを期待します。

※3 北米地域向けの『鬼トレ』は除きます。

バリューチェーンの広がりとつながり

お客様に高品質な商品を提供し笑顔になっていただくためには、
商品の製造に関わっている生産パートナーの協力は欠かせません。
任天堂の考え方に共感していただいて、CSR調達を通して
笑顔のつながりがさらに広がるよう地道に取り組んでいます。

任天堂CSR調達ガイドライン

「任天堂CSR調達ガイドライン」を制定し、すべての生産パートナーに対し、遵守をお願いしています。このガイドラインは、人権保護や企業倫理、環境保全などに関わる国際法や基準をベースにしています。

笑顔のつながりを広げるためのCSR調達

より良いものづくりを生産パートナーと協働で進めるため、「任天堂CSR調達ガイドライン」を作成してすべての生産パートナーに配付するとともに、実地調査を通して生産パートナーと対話を続けることで、任天堂の考えを理解し共有していただくよう試行錯誤を重ねてきました。

実地調査は、単に改善点を伝えるだけではなく、なぜ改善が必要なのか、実地調査の背景となる理由までお伝えし、任天堂の考え方について理解を深めていただく機会と捉えています。また、任天堂にとっても、生産現場の状況を肌で知る貴重な機会として大切にしています。

近年、実地調査で特に重視して確認しているのが、情報管理の体制です。製品に関する未公開情報の漏洩などが発生しないように、情報管理を徹底し、問題があれば即座に改善に取り組んでいただくようお願いしています。

また、未成年労働者や妊婦などの法律上保護が必要な労働者への対応についても、重点的に確認を行っています。こうした労働者の保護の重要性に対する認識は徐々に高まっており、一般労働者との識別や、従事できない作業の明確化などの改善が実施されていますが、より有効な施策がないか、生産パートナーと対話を続けています。

さらに、紛争鉱物の不使用についても、問題の背景を含め、各生産パートナーのご理解を深めていただくために、説明を行っています。

実地調査の内容例

任天堂CSR調達ガイドライン	実地調査の内容例
1 人権の尊重とコンプライアンスの推進	○社内規程、就業規則の内容確認 ○労働組合、従業員代表の活動状況 ○未成年労働者の保護に関する規程と運用実態 ○賃金形態と規程の周知状況 ○新人の試用期間の遵守
2 労働安全衛生の確保	○法令で定められている有資格者数 ○有資格者による工場巡回の記録 ○従業員の健康診断の実施状況 ○施設の衛生環境
3 企業倫理と公正取引の実践	○違法に採取された原材料の不使用（例：紛争鉱物など） ○内部統制の運用実態
4 地球環境の保全	○環境マネジメントシステムの運用実態
5 製品安全性確保と品質保証	○品質マネジメントシステムの運用実態
6 情報管理の徹底	○文書管理、廃棄物に関する規程と運用実態 ○パソコンの使用に関する規程と運用実態
7 危機管理体制の確立	○消防訓練の実績、消火器の設置 ○避難経路の視認性 ○危険物の保管状況
8 社会への貢献	○社会貢献活動

取引先実態調査

生産パートナー各位の実態を常に把握するために、「取引先実態調査表」の提出を定期的にお願いしています。紛争鉱物の不使用や情報管理の徹底といったCSRの推進状況についても、まずはこの調査表で確認しています。

実地調査

任天堂（株）の担当者が実際に生産パートナーの工場を訪問して、CSRの推進状況について現場でのお話を伺っています。生産現場や福利厚生施設、残業・休日出勤記録や雇用契約書といった書類などを直接確認しています。

実地調査後のフォローアップ

調査からわかったことや改善が必要な点をまとめて生産パートナーに報告します。その後、改善が図られたかどうかなどの進捗状況を再び調査します。

2013年3月には、任天堂（株）および任天堂アメリカの法務担当者が実地調査に同行しました。

紛争鉱物への取り組みなど、CSR活動について協議を行いました。

生産パートナーと進める紛争鉱物への取り組み

任天堂は、コンゴ民主共和国および隣接している国からの紛争鉱物を製品に使用しないことを明確な方針として掲げ、紛争鉱物の使用禁止を「任天堂CSR調達ガイドライン」の中で規定しています。ガイドラインの遵守状況については、「取引先実態調査表」によって確認しています。

2012年度には、紛争鉱物の不使用に関する方針を定めているか、どのような仕組みで産出国を調査しているかなどを把握するため、スズ・タンタル・タングステン・金を原材料に含む可能性のある部材を扱う生産パートナーに対して、「紛争鉱物に関する取り組み状況調査表」への回答も依頼しました。

このように生産パートナーの取り組み状況の把握・監視に努めるとともに、生産パートナーのもとに実地調査で訪れた際には、各企業の責任者と紛争鉱物の問題について協議するだけではなく、製造現場で働いておられる方にも、この問題に対する任天堂の考えをお伝えしています。

これからも、生産パートナーとともに、任天堂ができることを考え、実施していきます。

生産パートナーにお願いしていること

違法に採取された原材料を製品の製造に使用しないようお願いします。また、原材料に関してその採掘源の把握に努め、調査を行うようお願いします。

違法に採取された原材料の例としては、いわゆる紛争鉱物（conflict minerals）等があります。なお、違法性のある原材料を使用していることが判明した場合は、代替材料へ切り替える等の対応をお願いします。

「任天堂CSR調達ガイドライン」より抜粋

実地調査の手法

- 管理者、担当者へのインタビュー
- 残業・休日出勤記録、雇用契約書などの書類確認
- 工場巡回による現場確認
- 工場運営、ものづくりに関する対話
- 現場の雰囲気や勤務姿勢の確認

実地調査実績

- 2008年度　7社（うち新規5社）
- 2009年度 14社（うち新規7社）
- 2010 年度 13社（うち新規5社）
- 2011 年度　9社（うち新規2社）
- 2012 年度 13社（うち新規7社）

2012年度の実地調査で改善を確認した事例

事例1

管理者が未成年労働者を容易に識別できるように、識別方法の改善をお願いしていました。その結果、労働者のIDカードに未成年と成年を区別するマークが追加されました。

事例2

生産パートナーの外注先に対しても、CSRに関する考え方を共有していただくようお願いしていました。フォローアップとして外注先を訪問した際に、CSRについての理解が進み、作業環境や福利厚生施設が改善されていることを確認できました。

事例3

災害の予防は、実地調査の大切な目的の一つです。消火器の設置場所・表示について、よりわかりやすくするための工夫をお願いしていました。その結果、設置場所が作業動線に基づき見直され、また、設置場所をわかりやすく示す案内板が掲示されました。

ローム電子大連有限公司
董事・総経理
雨宮 康弘 氏

サプライチェーン全体でCSRを推進しています

ロームグループでは、企業目的・経営基本方針に基づくCSRの考えを社員に浸透させるとともに、サプライチェーン全体へのCSRの普及・浸透を進め、お取引先への情報提供に努めています。

また、任天堂様などのお取引先による工場確認を通じて、社員の意識に変化が見られ、自社工場の労働安全衛生などの作業環境の整備・向上にも一層注力するようになりました。近年、話題となっている紛争鉱物については、紛争鉱物の不使用を方針とし、EICC（電子業界行動規範：Electronic Industry Code of Conduct）に則り、業界団体（JEITA）やお取引先と協力しながら、対象鉱物に関する確認を進めるなどの取り組みを積極的に進めています。

調達先との相互理解を通じてCSR活動の推進に取り組んでいます

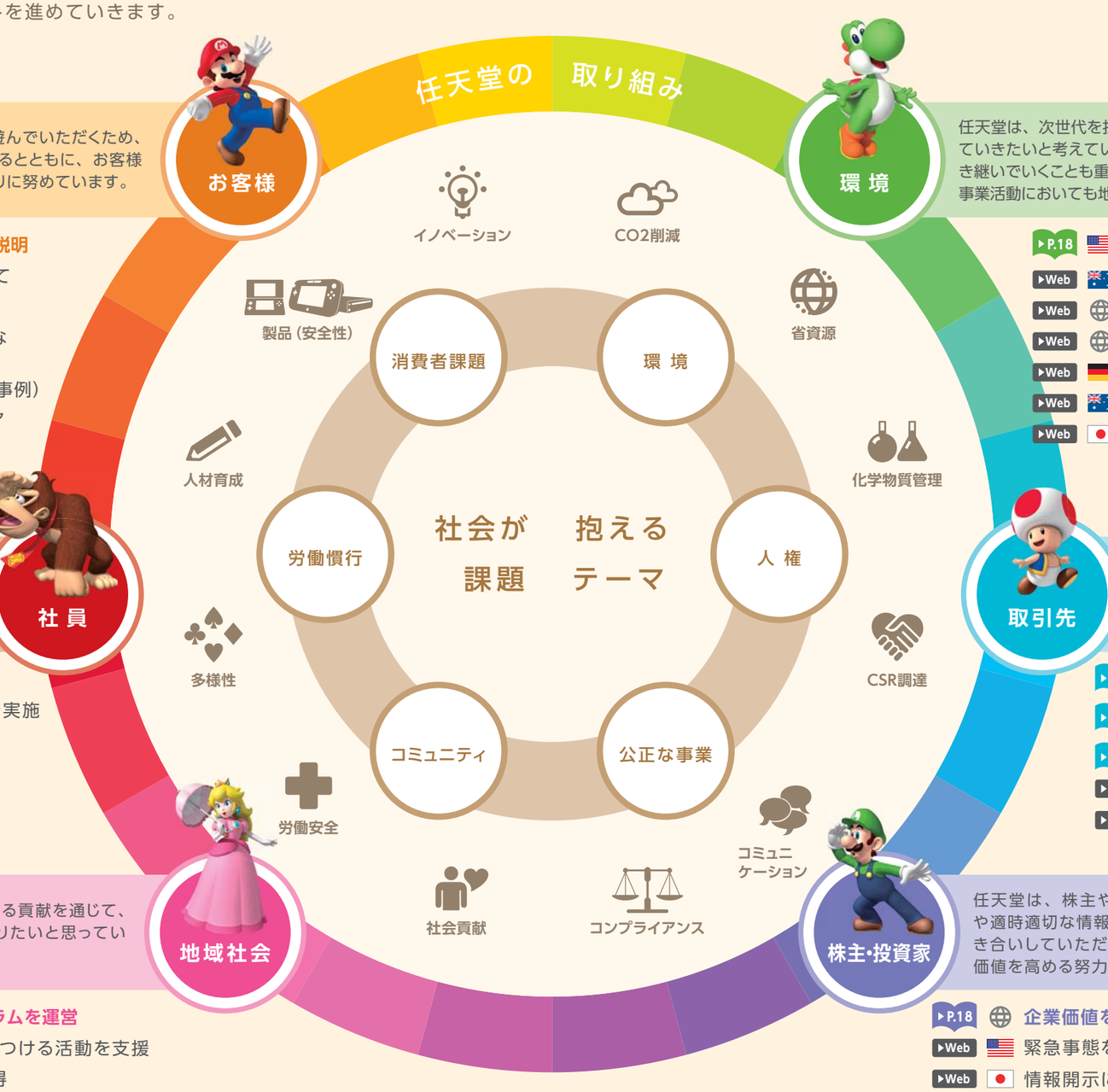
当社は「先義後利」の理念に基づき、日本・中国・ASEAN地域から部材を調達し、任天堂様などのお取引先に納品しています。部材調達先には、工場確認などの取り組みを通じてCSR調達の重要性をお伝えし、現場の労働安全衛生や品質管理について継続的な改善に協力して取り組んでいます。

紛争鉱物に関しては、取り扱わないよう購買先・協力会社に依頼しており、納品する部品に紛争鉱物が含まれていないことの確認を進めています。今後も、紛争鉱物を含むCSR課題に、サプライチェーン全体で協力しながら対応を進めていきます。

大丸興業株式会社
電子デバイス統轄部　部長
藤原 竜治 氏

任天堂に関わる人々

現在、社会は多くの課題を抱えています。
これらの課題を踏まえて任天堂に関わるすべての人を笑顔にするために何をすべきなのか。
私たちの役割を見極め、一つずつ着実に取り組みを進めていきます。



お客様

任天堂は、お客様に常に楽しく快適に遊んでいただくため、お客様の声にお応えする仕組みを整えるとともに、お客様の声に学び、より品質の高い商品づくりに努めています。

- P.17 **重要な機能の使い方を動画でわかりやすく説明**
- Web 健全なインターネット環境の整備に向けて
- Web インターネット利用に関する情報の周知
- Web コミュニケーション機能における不適切なコンテンツの排除（事例）
- Web 誰にとっても使いやすいデザインの追求（事例）
- Web 安全にご使用いただくためのソフトウェア

環 境

任天堂は、次世代を担う子どもたちにも継続的に笑顔を届けていきたいと考えています。そのためにはより良い環境を引き継いでいくことも重要な責務と考え、製品設計においても、事業活動においても地球環境への配慮に努めています。

- P.18 **グリーンチームの呼びかけで環境活動を推進**
- Web 社員参加のリサイクルイベントを開催
- Web 取扱説明書の削減・電子化を推進
- Web ソフトウェアのダウンロード販売による環境負荷低減
- Web 商品輸送時の環境負荷低減を推進
- Web 不要になった商品の回収プログラムを開始
- Web ゴミ減量に積極的な優良企業として認定

社 員

社員一人ひとりが個々の強みを活かし最大限に能力を発揮できる環境づくりを進めています。

- P.17 **社員の健康促進に役立つ企画を実施**
- Web 快適な職場環境を守るための内部監査を実施
- Web 専門チームによる職場環境の向上
- Web 休職者の復帰支援プログラム

取引先

お客様の笑顔のため、さまざまな分野のビジネスパートナーとより良い関係を構築できるよう努めています。

- P.13 **サプライチェーン全体でCSRを推進**（生産パートナーの声）
- P.14 **調達先との相互理解を通じてCSR活動を推進**（生産パートナーの声）
- P.18 **販売店向けのeラーニングサイトを運営**
- Web 低遅延画像処理技術を共同開発（開発パートナーの声）
- Web 技術的な問い合わせに対応する販売店をサポート

地域社会

任天堂は、私たちだからこそできる貢献を通じて、社会から愛される企業市民でありたいと思っています。

- P.17 **美術館と共同で美術指導プログラムを運営**
- Web 子どもたちの絵を描く才能を見つける活動を支援
- Web ソフトを使ってタイピングを習得
- Web 若手ゲーム開発者の育成を支援
- Web 「フードライフライン」を確保する活動を支援
- Web マリオキャラクターによるいじめ撲滅キャンペーンへの貢献
- Web スターライト子供財団を継続的に支援

株主・投資家

任天堂は、株主や投資家の皆様への利益の還元や適時適切な情報開示に努め、長期にわたりお付き合いしていただけるよう信頼関係の構築と企業価値を高める努力を続けています。

- P.18 **企業価値を守るためグローバルに取り組みを推進**
- Web 緊急事態を想定した訓練の実施
- Web 情報開示における取り組み

グローバルCSR活動ハイライト

任天堂は世界中の関わる人を笑顔にするために、各国でさまざまなCSR活動に取り組んでいます。
ここではその一例をご紹介します。任天堂のCSR活動の全体像や詳細については、ホームページをご覧ください。

お客様　任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

重要な機能の使い方を動画でわかりやすく説明

ユーザーの皆様に商品を楽しく安全に遊んでいただくためには、商品のさまざまな機能やその設定方法・使い方をわかりやすくお伝えすることが重要です。
任天堂ヨーロッパは、保護者による使用制限機能などのゲーム機の各種機能の設定方法や使い方について、動画でご覧いただけるコンテンツを作成し、10言語に翻訳したうえで、それぞれの地域のホームページ上に掲載しています。

保護者による使用制限機能に関する動画

社員　任天堂オーストラリア

社員の健康促進に役立つ企画を実施

オーストラリア政府は、社員の健康促進につながる活動を行った企業に対する助成制度を運用しています。この制度を利用すると、企業は活動に必要となる費用の補助を政府から受けられるほか、健康促進に役立つ資料の提供やトレーナーの会社への派遣といったサポートも受けることができます。
任天堂オーストラリアは、2012年度にこの制度を利用し、禁煙に役立つ情報の提供、ストレスマネジメントに関する社内講習の実施、地元のマラソン大会などのイベントに関する情報提供・参加の呼びかけなど、社員の健康促進に役立つ12種類の企画を実施しました。4人1チームとなった社員がオフィス内で歩いた歩数を8週間分記録しその合計を競う企画や、専門のトレーナーによる10週間のエクササイズ受講といった企画が特に人気を集めました。

ウォーキング大会に参加した社員

地域社会　任天堂イベリカ

美術館と共同で美術指導プログラムを運営

任天堂イベリカは、スペインのマドリッドにあるティッセン・ボルネミッサ美術館が主催する、新たな美術指導方法の研究プロジェクトに協力しました。
美術館は、子どもたちの創造力を向上させるため、ニンテンドー3DS LLと絵の描き方を学べるソフト『新 絵心教室』をどのように活用するか、小学校の美術教員と協議を重ね、指導計画を作成しました。教員は、この指導計画に沿って絵の描き方を子どもたちに教えるとともに、指導過程で得た気づきや生徒の意見を将来の指導計画に反映するため、美術館にフィードバックしました。本プロジェクトのホームページ上には子どもたちが授業で描いた絵が掲載され、多くの人の興味を集めています。

絵の描き方を学ぶ子ども

環境　任天堂アメリカ

グリーンチームの呼びかけで環境活動を推進

任天堂アメリカ内で環境活動を推進するグリーンチームは、毎年、さまざまなプランを企画し、社員の意識啓発を図りながらオフィスにおける環境負荷の低減に取り組んでいます。
2012年2月からは、紙使用量の削減に注力し、社員への教育、共有プリンターにおける両面印刷設定、紙使用量の多い部署への働きかけという3つの活動を実施しています。社内イントラネット上での継続的な啓発、システム管理部門との連携、各部門の責任者との話し合いにより、活動は順調に進んでいます。
また、2012年11月には、生態系保全のためワシントン大学ボセル校構内にある湿地帯の外来種樹木を固有種に植え替える植林イベントに、社員がボランティアとして参加しました。このイベントは、地域に2万本の固有種を植えることを目標として定期的に企画されており、11月のイベント当日は、参加者により約100本の木が新しく植えられました。

任天堂アメリカ（本社）のグリーンチーム

取引先　任天堂アメリカ

販売店向けのeラーニングサイトを運営

一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくためには、任天堂が発売する商品について販売店の方によくご理解いただくことが大切です。
任天堂アメリカは、最新の情報を販売店の方にタイムリーに提供するとともに、それぞれの商品の特長について学ぶことができるeラーニングサイトを運営しています。2012年度には、このサイトを各販売店向けにカスタマイズしました。各販売店は、このサイトを通じ、商品に関するさまざまな情報を得ることができるほか、任天堂アメリカに対して直接質問を行うこともできます。
今後も、このサイトや直接的な対話を通じて販売店とのコミュニケーションを深めていきます。

販売店向けのeラーニングサイト

株主・投資家　任天堂

企業価値を守るためグローバルに取り組みを推進

事業を行ううえでは、可能な限りリスクを予見し、事業に及ぼす悪影響を最小限に留める必要があります。
法的リスクへの対応を例に挙げると、任天堂では、主要グループ会社のリーガル部門責任者が一堂に会し、各社のコンプライアンス状況や、各国の法規制の動向、今後の法的リスクなどについて意見交換を行うグローバルな会議を年に2回開催しています。この場で議論された事項は、社員への教育など各国のコンプライアンス推進や法的リスクマネジメントに活かされており、問題の発生を未然に防止することにつながっています。

法的リスクへの対応について議論する責任者